vtech® Baby

Manuel d'utilisation

Apprenti pilote

© 2010 VTech

Imprimé en Chine.

91-002430-006-000 (法)

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

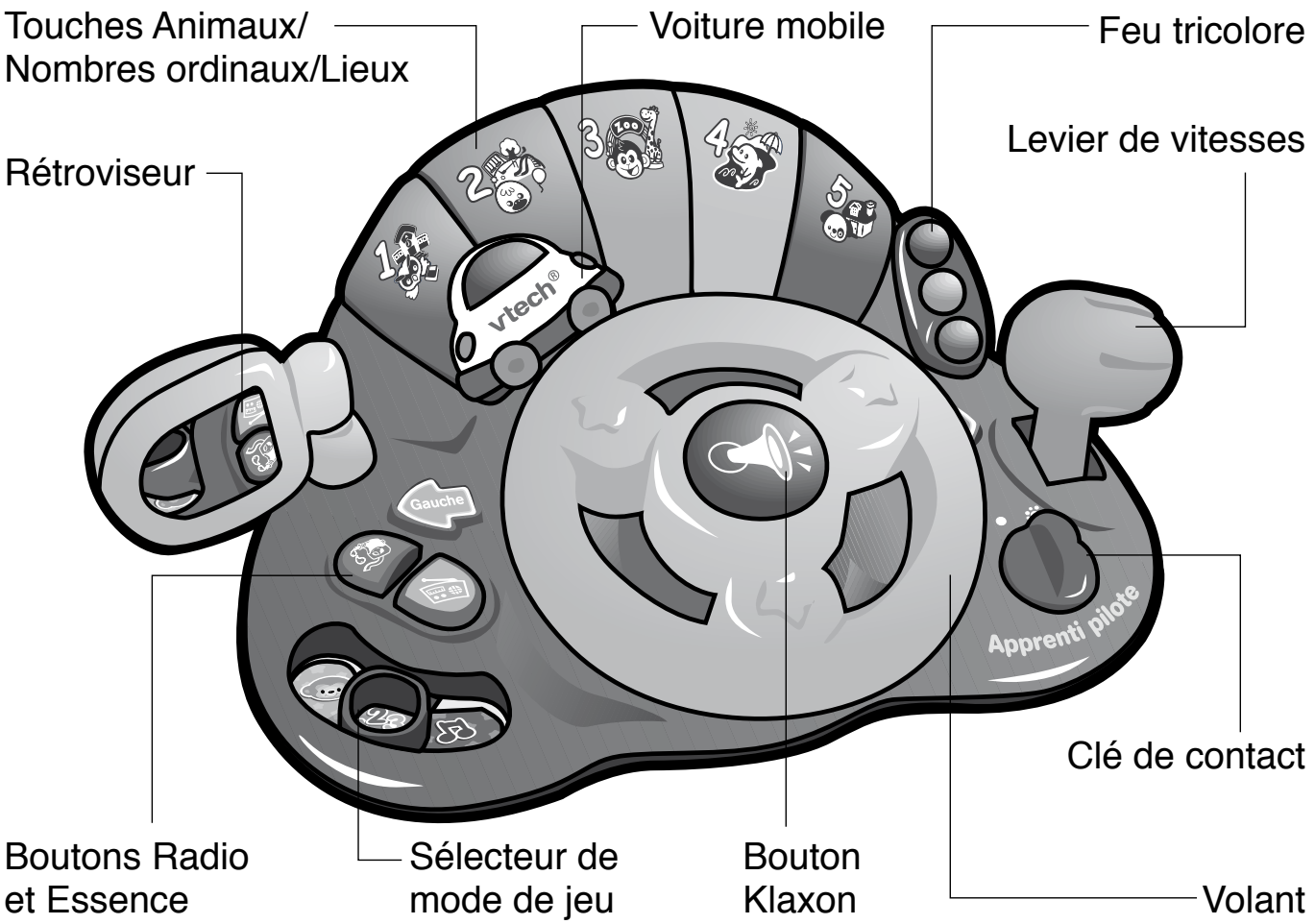
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Apprenti pilote** de **VTech®**. Félicitations !

Apprenti pilote est un tableau d'activités doté de nombreuses fonctionnalités : volant à faire tourner, levier de vitesses à actionner, clé de contact, rétroviseur, Klaxon et bouton radio, qui permettent à Bébé de développer sa motricité. **Apprenti pilote** propose 3 modes de jeu : découverte des animaux, découverte des nombres ordinaux et mode musical. Ses 5 touches colorées permettent de découvrir les nombres ordinaux, les animaux et différents lieux (école, parc, zoo, plage, maison).

Apprenti pilote contient une chanson, 11 mélodies et plein d'effets sonores réalistes et amusants (bruit du moteur, crissement des pneus) pour stimuler l'imagination de Bébé.

Grâce à **Apprenti pilote**, Bébé va devenir un vrai petit pilote amateur !



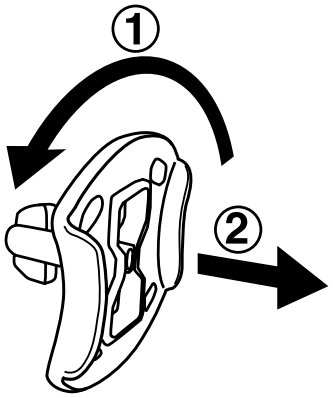
CONTENU DE LA BOÎTE

- **Apprenti pilote** de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :



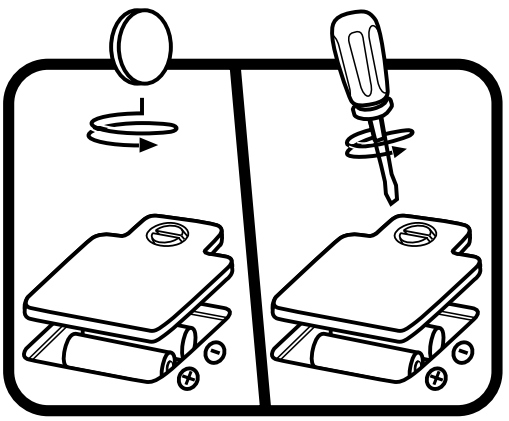
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Apprenti pilote** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.



4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi « piles rechargeables », car ils n'offrent pas la puissance requise.

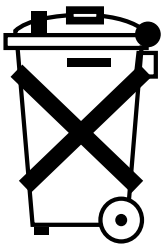
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

– En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

– La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

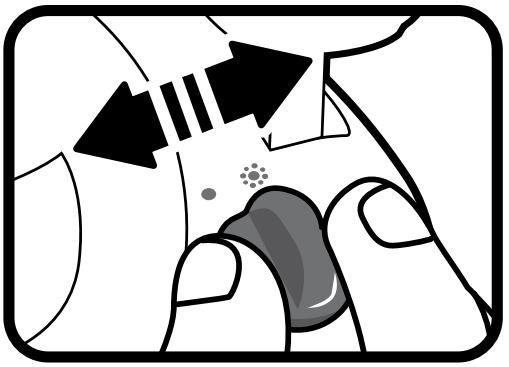
– Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.



Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

2. POUR COMMENCER À JOUER…

2.1. MARCHE/ARRÊT



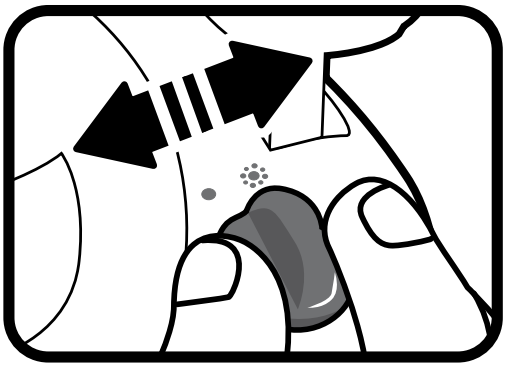
Pour mettre en marche **Apprenti pilote**, tourner la clé sur la position **Marche** ☼ .

Tourner la clé sur la position **Arrêt** ● pour éteindre **Apprenti pilote**.

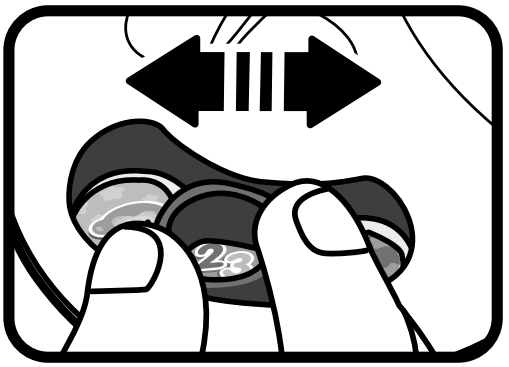
2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant plusieurs secondes, **Apprenti pilote** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Apprenti pilote** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

3. ACTIVITÉS

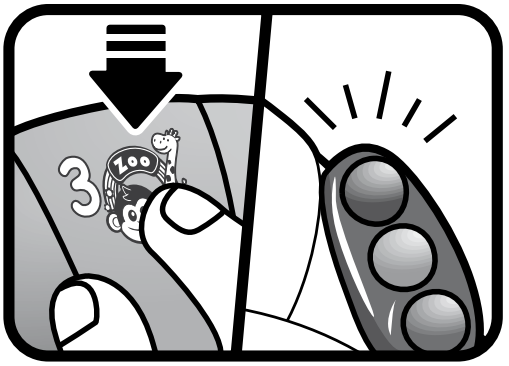


1. Tourner la clé sur la position **Marche** pour mettre en marche **Apprenti pilote** et entendre une chanson, suivie d'une petite phrase, et voir le feu tricolore s'allumer.

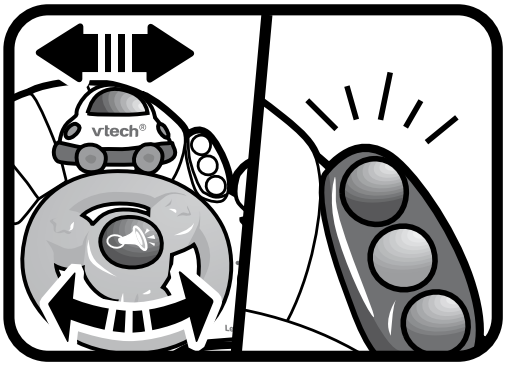


2. Faire glisser le curseur de sélection pour choisir l'un des 3 modes de jeu : Animaux, Nombres ordinaux ou Musique.

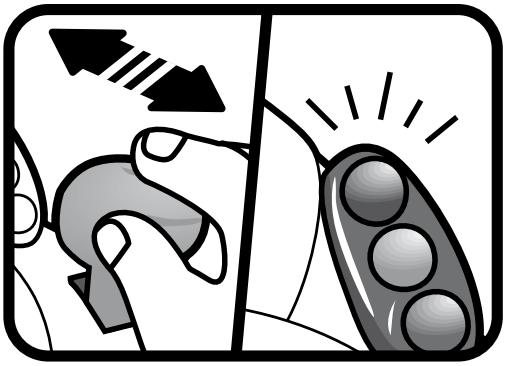
3. Appuyer sur les touches Animaux/ Nombres ordinaux/Lieux pour découvrir les animaux dans le mode Animaux et les nombres ordinaux dans le mode Nombres ordinaux. En mode Musique, appuyer sur les touches pour déclencher des mélodies. Lorsque les mélodies sont jouées, appuyer sur les touches permet d'ajouter des effets sonores à la mélodie. Le feu tricolore s'allume lorsqu'on appuie sur les boutons.



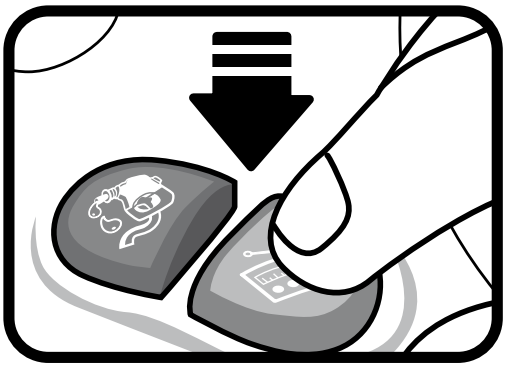
4. Tourner le volant ou déplacer la voiture pour entendre des sons, des mélodies et des phrases amusantes. En mode Animaux, tourner le volant permet de découvrir les animaux (hibou, canard, singe, dauphin, chien) et les lieux (école, parc, zoo, plage, maison). En mode Nombres ordinaux, tourner le volant permet de découvrir les nombres ordinaux de 1 à 5. En mode Musique, tourner le volant déclenche des mélodies. Pour accélérer le rythme d'une mélodie, tourner le volant rapidement.



5. Déplacer le levier de vitesses vers le haut ou vers le bas pour déclencher des sons et des phrases amusantes, et faire s'allumer le feu tricolore.



6. Appuyer sur le bouton Essence pour entendre des sons et des phrases amusantes. Appuyer sur le bouton Radio pour écouter des mélodies.



7. Si le jouet n'est pas activé pendant 10 secondes, une phrase, un son ou une mélodie se déclenchera. Si le jouet n'est toujours pas activé pendant 10 secondes, une chanson se déclenchera. Puis, le jouet s'éteindra s'il n'est pas activé pendant 10 secondes supplémentaires. Il pourra être réactivé en appuyant sur un bouton ou en faisant coulisser le sélecteur de mode.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *Les petits poissons*
2. *Petit escargot*
3. *Dans la forêt lointaine*
4. *Rock and roll des gallinacés*
5. *Dans la ferme de Mathurin*
6. *Lundi matin*
7. *Quand trois poules*
8. *Compère Guilleri*
9. *Une araignée sur le plancher*
10. *Un éléphant qui se balançait*
11. *Une souris verte*

6. PAROLES DE LA CHANSON

« Avec mon volant,
Je découvre en conduisant,
Maison, plage, zoo, parc, école,
C'est très chouette et on rigole,
C'est très chouette et on rigole. »

7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Apprenti pilote**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée d'**Apprenti pilote** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Apprenti pilote** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous suggérons de contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.